メガ-CD専用

天下布武
英雄たちの咆哮

MEGA-CDディスクは、
メガ・CD専用のゲームソフトです。

（普通のCDプレイヤーでは使用しないでください。）

➡セット時の注意

①MEGA-CDとメガドライブが正しく接続されていますか？
②MEGA-CDとメガドライブそれぞれのACアダプタが差し込んでありますか？
③メガドライブ本体からゲームカートリッジが抜いてありますか？

①〜③を確認したら、メガドライブ本体のパワースイッチをONにしてください。右の画面が表示されます。

➡ゲームを始める前に

①コントロールパッドのスタートボタンを押すと、右の画面に変わります。

②方向ボタンでカーソル（➘）を動かして「OPEN」を選び、Cボタンを押します。
③MEGA-CDのトレイが開きます。同時に画面の表示が「OPEN」から「CLOSE」に変わります。
④トレイのくぼみに合わせて、レーベル面（ゲームタイトルなどが印刷されている面）が上になるように、MEGA-CDディスクをセットしてください。
⑤カーソルを動かして「CLOSE」を選び、Cボタンを押すと、トレイが閉まり、「CD-ROM」の表示が出ます。
⑥カーソルを「CD-ROM」に合わせると、ゲーム画面に変わります。

★MEGA-CD本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。
★このディスクを無断で複製することおよび賃貸業に使用することを禁じます。

このたびは、当社製品「天下布武」をお買い上げありがとうございます。本製品は以下の物で構成されています。開封の際にご確認をお願いします。

■天下布武ゲームCD
■ゲームマニュアル
■アンケート葉書

ゲームを始める前に

「天下布武」をプレイするにあたり、以下のハードウエアを用意し、MEGA-CDのマニュアルに従って接続をしてください。

●メガドライブ
●MEGA-CD
●テレビ（またはモニター）

「天下布武」は一人用です。本体のコントロール端子１にコントロールパッドを接続して御使用ください。

※ゲーム中にMEGA-CD本体を揺すったり叩いたりすると、故障の原因となるばかりか、CDに傷が付くおそれがありますので、けっして行なわないでください。

目次

天下布武

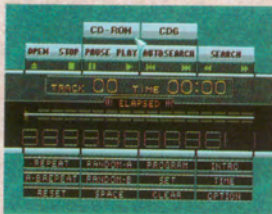
英雄たちの咆哮

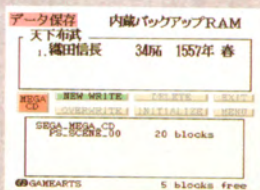
ゲームの起動と終了

ゲームの起動

メガドライブとMEGA-CDが接続されていることを確認してから電源を投入してください。

「MEGA-CD取扱説明書」に従い「天下布武ゲームCD」をセットし、メニュー画面の「CD-ROM」を選択してください。

これでデモンストレーションがスタートします。もし、うまく起ちあがらないときは、一度電源を切り、メガドライブとMEGA-CDの接続を確かめたり、コンセントを接続しなおしてから再度起動してください。

ゲームの終了

初期設定画面やセーブフェイズ、設定コマンド上でゲームの終了を行なうことができます。このときに終了をコマンドを選択すると、ゲームを中止し、MEGA-CDのメニュー画面に移りますので、メガCDの操作に従って「天下布武ゲームCD」を取り出してください。

コントロールパッドの操作方法

Aボタン	作戦地図と戦略地図の切り替えや野戦のときのウインドウのオープン、複数の軍団や武将を選択したときの決定などに使用します。
Bボタン	キャンセルの際や城選択時の高速スクロール(Bボタンを押しながら方向ボタンを押す)に使用します。
Cボタン	選択／決定時などに使用します。
STARTボタン	ターンの終了などに使用します。
方向ボタン	カーソルの移動や数値の入力などに使用します。

※各ボタンの設定は、初期設定で変更が可能です。

ゲームの始め方

デモンストレーション中にSTARTボタンを押すとメニュー画面になりますので、方向ボタンで以下のプレイモードを選択し、STARTボタンで決定してください。

始めから

このコマンドを選択し、続いてシナリオの選択をします。4種類のシナリオの中から選び、STARTボタンを押してください。(シナリオ→8ページ)

続きから

保存したゲームの続きから始めます。

操作設定

ボタンの操作変更とサウンドテストを行ないます。

シナリオ

シナリオの初期大名配置が表示されますので、プレイする大名をCボタンで選択します。選択した大名家の中にさらに選択可能な降伏大名がいた場合、大名と降伏大名の選択に移ります。この選択が終わるとゲームが始まります。

群雄割拠　1555年　春

歴史上有名な桶狭間の合戦の5年前にあたります。関東方面では、武田・北条・今川の三家が三国同盟を結んでおり今川が着々と上洛準備をしています。それに対し織田信長は尾張を統一しておらず、早急なる統一が必要です。

美濃の斎藤道三とは同盟を結んでいるので、今川との決戦に焦点を当てて戦略を立案するとよいでしょう。

難易度別大名

中級者向け：武田信玄、上杉謙信、毛利元就、三好長慶、大友宗麟

上級者向け：織田信長、島津貴久、斎藤道三、徳川家康

天下布武　1575年　夏

このシナリオは、長篠の合戦直後にあたります。

中央では信長が覇を唱え、その勢力に一対一で対抗できるだけの勢力はいません。しかし、その周りには上杉謙信や毛利輝元などがおり、そのすべてが連合すると信長の勢力を上回ります。周辺国を各個撃破するように心がければ苦もなく全国統一が可能でしょう。

難易度別大名

初級者向け：織田信長

中級者向け：上杉謙信、毛利輝元

上級者向け：武田勝頼

本能寺炎上　1582年　夏

このシナリオでは、選択した大名により二つの時代に分かれます。

織田信長を選択した場合は、本能寺の変直前から始まり、織田信長以外の大名を選択した場合は、本能寺の変直後から始まります。

本能寺に倒れた織田信長の後継者の座を巡って織田家の重臣の争いが始まります。まず、主君の仇である明智光秀を討ち、京や近江などをすばやく制圧します。その後、兵を増やし新たな敵にあたれば全国統一も可能でしょう。

難易度別大名

初級者向け：織田信長

中級者向け：羽柴秀吉、柴田勝家、滝川一益、明智光秀、毛利輝元、北条氏政、島津義久

上級者向け：上杉景勝、大友宗麟

関ヶ原　1600年　春

日本を二分した戦いであった関ヶ原の戦い直前のシナリオです。

全国統一を成した豊臣秀吉の死後、その遺志を奉じる石田三成と政権の奪取を目指す徳川家康の反目が始まり、全国を二分した争いに発展しました。

基本的に、どちらの大名を選択しても勝利の可能性がありますが、謀略による裏切り工作を積極的に行なえば、非常に有利な状況に導くことができます。

また、西軍・東軍に参加している降伏大名を選択しても、両軍の対立をうまく利用して全国統一を目指すことができます。

難易度別大名

初級者向け：徳川家康、豊臣秀頼

ゲームの勝利条件・敗北条件

勝利条件・敗北条件が満たされるとゲーム終了となります。それぞれのデモの終了後、リセットボタンを押してゲームを再スタートさせてください。

勝利条件

次の①、②のどちらかの条件が満たされると勝利となります。

①自大名と降伏大名で全国を統一したとき。

②プレイヤーが降伏大名のときに、盟主が全国統一したとき。

敗北条件

次の条件が満たされると敗北になります。

自大名が亡びたとき。

画面の見方

戦略画面

日本全体の状況を把握するための画面です。プレイヤーが全国の状況を調べたいときや、コンピュータの思考・行動の際にこの画面を利用します。

■勢力表示

「軍備・政略フェイズ」、「作戦フェイズ」でAボタンを押すとこの画面に切り替わります。ここでは、画面上部で大名の情報を、マップ部でその国(点滅している)の代表的勢力を知ることができます。方向ボタンで調べる国を変更することができます。A(またはC)ボタンで、「作戦画面」に戻ります。

■状況表示

「イベントフェイズ」、「軍備・政略フェイズ」、「作戦フェイズ」でコンピュータが思考・行動をしているときの画面です。画面上部にはメッセージ(イベントの内容など)、マップ部には各大名の勢力を表示します。マップ内の明るい色はその国を完全統一、暗い色はその国を統一していない、白色はまったく勢力が伸長していない状態を示しています。

作戦画面

「軍備・政略フェイズ」、「作戦フェイズ」の中心となる画面で、ここで城の選択を行います。城を選択するカーソルは、画面の中央に近い城に移動しますので、選択したい城を画面中央に移動させれば、カーソルが移動します。カーソルの色は、プレイヤーの支配城の上では青に、同盟大名の支配城では緑に、そのほかの城では赤になります。

グラフィック上の城の大きさは、城の耐久度を示しています。また、城の右側の旗は、その城に軍勢がいることを示し、色分けはカーソルの場合と同様です。左側の旗は包囲軍があることを示しています。

また、この画面には非常に多くの情報が表示されます。作戦の立案に使うための情報として街道と海路があり、城と城の移動はこの街道と海路を通行しますので、繋がり具合をよく見てください。

そのほか5つの表示エリアがあり、それぞれ以下の意味を持ちます。

■コマンドエリア
各種の命令アイコンが表示されたエリアで、ここからコマンドを選択して命令を実行します。アイコンは上から順に「情報」、「移動」、「軍備」、「内政」、「調略」、「外交」、「人事」、「機能」の各コマンドを表しています。(コマンド→28ページ)

■城の存在国データエリア
左から、選択した国の国名、石高、統治度、商業度、鉱山開発度を表します。

■城の支配大名データエリア
左から、選択した城の大名名、大名家の総武将数、総兵数、所持金を表します。

■サブコマンドエリア
コマンドを選択するとサブコマンドが表示されます。引き続きここからコマンドを選択して命令を実行します。

■城のデータエリア
選択した城の城名、支配大名名、城の耐久度、在城総武将数、在城総兵数を表します。
選択城名のバックの色が灰色の場合は通常状態ですが、水色の場合は大雪の状態で、通行不能を表します。

なお、国と国との境界は、グラフィック上ではわかりませんので、城の選択時に表示される、画面上部の「城の存在国データ」を参照してください。

情報画面

情報コマンドを選択すると下の画面で、それぞれの情報を得ることができます。下は、「軍団一覧」と「大名関係」ですが、ほかに、「城状況」、「城一覧」、「国一覧」の情報画面があります。詳しくは、28ページからをご覧ください。

■軍団一覧

織田信長　軍団一覧　4軍団

名前	知行	身分	忠義	士気	勲功	武将	兵
織田信長	130	大名	—	25	—	3	28
丹羽長秀	05	重臣	17	10	7	1	1
森可成	05	重臣	13	10	5	1	1
佐久間信盛	15	重臣	14	13	25	1	3

■大名関係

織田家　大名関係　77大名家

大名	領土	武将	重臣	総兵	水軍	関係
織田信長	16万石	6	3	33	0	——
三好長慶	60万石	8	6	33	2	通常
葛西晴信	17万石	1	—	35	0	通常
南部晴政	14万石	1	—	28	0	通常
大崎義直	14万石	2	—	29	0	通常
伊達晴宗	6万石	2	1	12	0	通常
蘆名盛氏	51万石	3	2	93	0	通常
相馬盛胤	42万石	2	1	67	0	通常
最上義守	6万石	3	2	12	0	通常

水軍戦画面

合戦の最初に行なわれる水軍戦の画面です。プレイヤー軍の船は左、敵軍は右側です。水軍戦について詳しくは、41ページをご覧ください。

野戦画面

水軍戦に続いて行なわれる野戦の画面です。野戦開始時は、プレイヤー軍が左に、敵軍が右に布陣します。野戦について詳しくは42ページからをご覧ください。

攻城戦画面

野戦に続いて行なわれる攻城戦の画面です。「力攻め」、「兵糧攻め」、「情報」、「退却」のコマンド選択をします

パラメータ

パラメータは、武将の能力や国などの状況を数値で表したものです。能力を示すパラメータの場合、その値が大きいほど有能であるという意味になります。

大名パラメータ

大名パラメータとは、大名にかかわる状況を数値で表したもので、以下のものがあります。

作戦画面・戦略画面で表示されます。

武将数 大名家の総武将数を表します。

総兵数 大名家の総兵数を表します。

持ち金 大名家の持ち金数を表します。

軍団パラメータ

軍団にかかわる状況を数値で表したもので、以下のものがあります。

情報画面の「軍団一覧」コマンドで表示されます。

士気 士　その軍団の士気を表します。この値が大きいほど野戦に有利となります。

武将 武将　軍団の武将数を表します。

総兵 総兵　軍団の総兵数を表します。

武将パラメータ

武将パラメータとは、武将の能力や武将にかかわる状況を数値で表したもので、以下のものがあります。

各種コマンドの実行時や情報画面の「軍団一覧」コマンドで表示されます。

軍事 軍　武将の軍事能力を表します。野戦や攻城戦の力攻めに必要となります。

政治 政　武将の内政・調略・外交能力を表します。内政、調略、外交に必要となります。

魅力 魅　武将の魅力を表します。部下の統治に必要となります。

忠義 忠　大名家に対する忠誠心の高さを表します。この値が低いと裏切りやすくなります。

勲功 勲　大名家に対しての勲功（功績）を表します。戦いや内政、外交などで功績を上げた場合にこの値が上がりますが、勲功値より知行が少ない場合、忠義が下がることがあります。

知行 知行　大名から受ける領地の石高を表します。

国パラメータ

国パラメータとは、国にかかわる状況を数値で表したもので、以下のものがあります。

情報画面の「国一覧」コマンドまたは、作戦画面で表示されます。

石高 石高　国の石高（収穫高）を表し、この値が大きい国ほど秋の収穫量が大きくなります。

統治 国の統治の度合を表します。この値が低い国ほど一揆や落ち武者狩りなど悪いことが起こりやすくなります。

商業 国の商業の発展度を表し、この値が大きい国ほど鉄砲が手に入りやすく、またターンごとの収入が増大します。

鉱山 国の鉱山の開発度を表し、この値が大きい国ほどターンごとの収入が増大します。

身分と軍団

身分

ゲーム中に登場する武将は、その立場により、以下に分類することができます。

大名の下に降伏大名、重臣、配下武将が配下となり一つの勢力となります。プレイヤーは大名または降伏大名の立場となり、ゲームを行なうことができます。

■大名

大名のパラメータによって重臣・降伏大名・配下武将の忠誠心が影響を受けます。

降伏大名を持つ大名は特別に「盟主」と呼ばれます。

■降伏大名

大名（盟主）に降伏した大名のことで、盟主配下の一軍団を構成します。

■重臣

大名配下の一軍団を構成します。

重臣のパラメータによって配下武将の忠誠心が影響を受けます。

■配下武将

大名、降伏大名、重臣の部下で、主に戦闘部隊として使用します。

また、大名家の一族と一般武将とに分けることもできます。

■大名の一族

大名の一族は、ある程度忠義が低くても裏切りにくいので、主に重臣に任命して軍団を率いさせます。

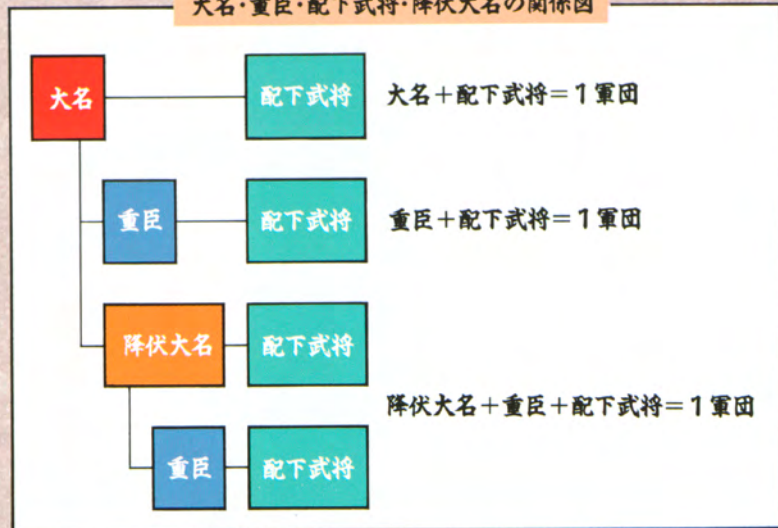
■一般武将

一般武将は、大名の一族以外という意味で、裏切りやすいので、知行や褒美で忠義を高めに維持することが必要です。

軍団

本ゲームの重要な概念として、「軍団」と呼ばれるものがあります。

本ゲームでは、合戦フェイズは武将単位、そのほかのフェイズは軍団単位でコマンドを実行します。

軍団は、大名・重臣・配下武将・降伏大名の関係により以下の３種類があります。

大名・重臣の死亡と後継者

大名や重臣、配下武将などは戦闘やイベントで死亡する場合があります。

このとき、「大名(降伏大名を含む)」と「重臣」が死亡した場合、その後継者を選ばなければなりません。

大名の後継者選択

大名が死亡した場合、その後継者は「大名の一族」と「重臣」の中から選ばなくてはなりません。もし、そのどちらもいない場合は、配下武将の中から選びます。

ただし、「大名の一族」と「重臣」、配下武将がいない場合は、降伏大名の中から選びます。

このとき、後継者がいない場合は滅亡となり、その支配下の領地は隣接大名のものとなります。

尼子家　後継者選択　候補　6人

本城常光
重臣　魅力10
軍事12政治 6

小笠原長雄
重臣　魅力 4
軍事 4政治 6

三刀屋久祐
重臣　魅力10
軍事11政治 3

米原綱寛
重臣　魅力12
軍事 9政治 2

重臣の後継者選択

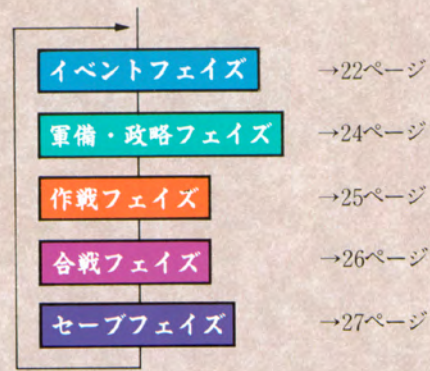
重臣が死亡した場合、その後継者は重臣の配下武将の中から選びます。このとき、配下武将がいなければ、その軍団はなくなりますので「軍備・政略フェイズ」時に「重臣抜擢」コマンドで新たな軍団を編成してください。

ゲームの流れ

ターンとフェイズ

1年は4ターン(春、夏、秋、冬)に分かれ、さらに1ターンは5フェイズに分割されます。

ゲームは、このターンとフェイズに沿って進行します。

1ターンの構成

以上を4回(春、夏、秋、冬)繰り返すと1年が経過したことになります。

イベントフェイズ

このフェイズでは、次のようなターン(季節)ごとの状況変化や突発的なできごと(イベント)が起こります。主なものは以下のとおりです。

■収入

ターンごとに鉱山や商業の収入が入ります。秋には特別に農業収入(石高)が入ります。

■各軍団の士気値の増減

各軍団の士気値が平常値に近付くように増減します。(士気値→42ページ)

■イベント

イベントが起こります。(イベント一覧参照)

■武将の出現

新たな武将が出現し、雇用を求めてきます。プレイヤーの領地に新たな武将が出現した場合には、雇うかどうかを聞いてきますので、雇うか雇わないかの選択を行なってください。

イベント一覧

■降伏大名・重臣の謀反

忠誠心の低い降伏大名・重臣が城を奪い独立します。

■降伏大名・重臣の寝返り

忠誠心の低い降伏大名・重臣が城を奪い独立し、その後降伏大名としてほかの大名家に仕えます。

■配下武将の寝返り

忠誠心の低い武将がほかの大名家へと寝返ります。

■出奔

忠義の低い配下武将が逃げ出します。

■豊作

豊作になった地方では、その年だけ多くの収入を得ることができます。また、石高が少し上昇します。

■飢饉

飢饉になった地方では、石高が激減します。

■キリスト教の布教

キリスト教の布教国がプレイヤーの支配国の場合、「布教の容認」か「弾圧」かを選択しなければなりません。

布教を容認した場合は統治度と商業値が増加し、一向衆や一向衆と関係の深い大名との関係が悪化します。また、全支配下武将の忠誠心も下がります。

布教を弾圧した場合、統治度と商業値が大幅に下がります。

■台風

台風の被害を受けた地方の石高、統治度が大幅に低下します。

■大地震

地震が起こった国の商業値、石高、城レベル、統治度が大幅に低下します。

■一揆

統治度の低い国の武将のいない城で発生します。このとき、その城は一揆軍の持ち城となり、一揆軍が立て籠ります。また、一揆が発生した国は、石高、統治度が低下します。

■一向一揆

武将のいない城で一向一揆が発生します。このとき、その城は一向衆の持ち城となり、一向衆が立て籠ります。ただし、一向衆が滅ぼされた場合は発生しません。

■鉱山の発見

鉱山値が増え、ターンごとの収入が増加します。

■鉱山の廃鉱

鉱山値は減り、ターンごとの収入が減少します。

■降雪

雪が降った地方では、移動・戦闘ができなくなります。

■官位の叙任

朝廷から官位の叙任を受けます。官位が高くなると外交などが有利になり、また配下武将が裏切りにくくなります。

軍備・政略フェイズ

このフェイズでは、コマンドを使って移動をしたり、軍備を整えたりします。

「移動」、「内政」、「調略」、「外交」コマンドは、軍団を使って実行するコマンドです。このコマンドを実行した軍団は、ほかのコマンドを実行することができなくなります。また、「情報」、「人事」、「機能」コマンドは、軍団を使わないコマンドのため、使用に対する制限はありません。

このフェイズを終了するには、ウインドウをすべて閉じた状態でSTARTボタンを押して下さい。「命令終了」を選択すると作戦フェイズに移ります。

軍備・政略フェイズのコマンドは、以下のように分類されています。詳しくは、28ページからをご覧ください。

作戦フェイズ

このフェイズでは、軍団に侵攻の命令を出すことができます。

アイコンで戦争を選び、侵攻を行う軍団を決め、攻め込む城を指定します。攻め込むことができる城は薄い色で表示されています。この指定に従い、次に続く「合戦フェイズ」で合戦を行います。

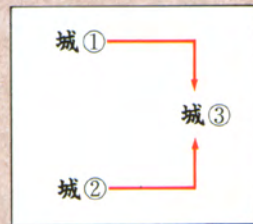
なお、プレイヤーが降伏大名の場合は、このフェイズに何も実行することができません。このフェイズを終了するにはウインドウをすべて閉じた状態でSTARTボタンを押して下さい。「命令終了」を選択すると合戦フェイズに移ります。また、このフェイズでは情報と機能のコマンドも実行できます。

敵の城を包囲している軍団がいる場合、このフェイズで何も指定しなくても包囲が続行されます。また、敵の城を包囲している軍団をほかの城へ攻めさせることはできません。

同じ城へ複数の場所から侵攻する場合、その戦闘はまとまった一つの戦いとして解決されます。

【例】右の図のように別々の城から①と②の軍団が攻め込んだ場合、①+②対③の戦いになります。

敵に包囲されている城に籠城中の軍勢を包囲軍に攻めかからせる場合は、その城を指定してください。

このフェイズで同盟国に侵攻の指定を行うと、侵攻先の大名との同盟が破棄されます。同盟を破棄したくない場合は、同盟国に侵攻をしないでください。

合戦フェイズ

このフェイズでは、作戦フェイズで指定された城への侵攻を行い、敵軍との合戦をします。また、包囲を継続中の場合は、その城の攻撃も行います。

なお、プレイヤーが降伏大名の場合は、プレイヤーの軍団が参加した野戦・城攻めのみプレイヤーが行ないます。

■合戦フェイズの流れ

水軍戦→野戦→攻城戦の順で合戦の解決が行われます。ただし、条件が満たされていない場合には、行なわれない合戦もあります。

セーブフェイズ

このフェイズではデータの保存を行ないます。保存したくない場合は「保存しない」を、保存をしたい場合は「保存する」を選択しCボタンを押してください。「保存」を 選択した場合、データ保存画面になりますので、下記のコマンドを使いデータを保存してください。データ保存画面のコマンドには次の6つがあります。

■NEW WRITE

新たにデータを保存します。新規のデータの保存には、100ブロックの開きデータ領域が必要ですので、たりない場合はDELETEコマンドでほかのデータを消去してください。

■OVER WRITE

いままで保存していた「天下布武」のデータの上に新たなデータを書き込みます。このとき前のデータは消去され、新たなデータが保存されます。

■DELETE

ほかのゲームなどの保存データを消去します。

■INITIALIZE

バッテリーバックアップRAMの全消去を行ないます。

■EXIT

データ保存画面から抜け、セーブフェイズを終わります。

■MENU

ゲームを中断し、メニュー画面に戻ります。

※メガドライブ本体の上部スロットにバックアップRAMカートリッジが差してあるとさらに多くのデータが保存できます。

このカートリッジのRAMに保存する場合は、「MEGA-CD」のマークまでカーソルを動かしCボタンを押してください。マークが「RAM　CTRG」に変化しますので、このままデータ保存を行なってください。

軍備・政略フェイズ時のコマンド

このフェイズ時のすべてのコマンドは、城を選んだ後に実行します。城の選択は、方向ボタンで画面をスクロールさせ、Cボタンで決定します。また、あらたな城を選択したい場合は、Bボタンを押してウインドウを閉じれば再度の城選択ができます。

特別な操作として、城の選択時にBボタンを押しながら方向ボタンを押すと高速スクロールが行なえます。また、Aボタンで戦略マップに切り替え、さらにCボタンを押すと指定国の城に自動的に表示が移ります。

城の選択用のカーソルは、画面の中心に最も近い城に移動します。このとき、その城がプレイヤーの城であればカーソルの色が青に、同盟国の城であれば緑に、敵国の城であれば赤になります。

情報コマンド

このコマンドは、ゲームを進める上での各種情報を得るためのコマンドです。このコマンドの実行には、何も制限はありません。

城状況

選択した城の中にいる軍団の情報が得られます。得られる情報は「軍団長の名前」、「軍団長の知行」、「軍団長の身分」、「軍団長の忠義」、「軍団の士気」、「軍団長の勲功」、「軍団の武将数」、「軍団の総兵数」です。

このとき、赤い文字で表示された軍団は、その城を包囲している軍団の情報になります。また、軍団を選択しCボタンを押すと、さらに配下武将の情報が得られます。

軍団一覧

選択した城の支配大名の軍団情報が得られます。軍団情報の内容は城状況と同一です。このとき軍団を選択しCボタンを押すと、さらに配下武将の情報が得られます。続けてCボタンを押すと、その軍団のいる城に移動します。

城一覧

選択した城の支配大名の城情報が得られます。得られる情報は、「城の名前」、「城の耐久度」、「在城軍団数」、「在城兵数」、「在城武将数」、「城の所在国名」です。このとき城を選択しCボタンを押すと、その城に移動できます。

国一覧

52ヶ国すべての情報が得られます。得られる情報は、「国名」、「国の石高」、「国の商業度」、「国の統治度」、「国の鉱山開発度」、「国の支配大名名」、「国の城数」です。このとき国を選択しCボタンを押すとその国に移動できます。

大名関係

大名関係とは、大名や朝廷の間の友好の度合を表したものであり、このコマンドを選択した城の支配大名からみた大名関係が得られます。

この「関係」は、敵対→険悪→通常→友好→同盟の順に良好になっていきます。

コマンドを選択した城の支配大名が一番上に表示されています。カーソルを一番上に合わせ、Cボタンを押すと、その大名のいる城の作戦画面に切り替わります。

また、カーソルを一番上以外の大名に合わせてCボタンを押すと、その大名の大名関係を表示します。この画面上でAボタンを押すと選択した大名の情報が戦略画面で表示されます。

移動コマンド

　このコマンドは、未行動の軍団を移動させるためのコマンドです。このコマンドを実行した軍団は、ほかのコマンドを実行することができなくなります。

　選択した城にいる未行動の軍団の中から、移動させたい軍団を指定します。

　移動させたい軍団をカーソルで選択し、Cボタンを押してください。文字が赤く変わり選択状態となります。選択状態の解除は、選択状態の軍団の上にカーソルを移動し、Cボタンを押して行います。

　この手順で移動させたい軍団をすべて選択状態としてから、Aボタンを押してください。ウインドウが消えて、移動先の選択画面となります。このとき、選択した軍団が移動可能な城は明るく表示されますので、移動先の城を選択し、Cボタンを押してください。

移動の条件

　移動には以下の①～③の条件があり、条件を満たす城であれば、どんな遠くの城へでも移動ができます。

①移動は、街道または海路と敵の包囲下にないプレイヤー支配下の城を通過して行ないます。つまり、敵の城などを通過して移動することはできません。

②移動先は敵の包囲下にない城か、プレイヤーが包囲している敵の城に限ります。

③敵に包囲されている城にいる軍団は移動できません。

軍備コマンド

　このコマンドは、軍備を整えるためのコマンドです。行動済みの軍団でもこのコマンドは実行可能です。また、未行動の軍団がこのコマンドを実行しても、行動済みにはなりません。

　各武将は、鉄砲隊または騎馬隊のどちらかしか編成できません。(騎馬隊・鉄砲隊→32ページ)

徴兵

　足軽を徴兵します。足軽を徴兵することにより戦力を充実させ戦闘を有利に導くことができるようになります。

　各武将に与えられた知行に応じて兵を増やすことができます。

　1回の徴兵コマンドで徴兵できる兵数は、その武将の知行量で決まります。たとえば、40の知行を持つ武将は、20の知行を持つ武将に比べ2倍の兵数を徴兵することができることになります。また、足軽・騎馬・鉄砲の数を合わせた総兵数は、武将の知行か40を最大として上限が設定されます。

　徴兵する軍団を選択しその中から徴兵する武将を選択してください。Cボタンで徴兵ウインドウが表示されます。このウインドウには、最大徴兵可能数、徴兵数、費用が表示されますので、方向ボタンの上下、左右で徴兵数を選択してください。徴兵したい人数が決定したらCボタンを押すと徴兵が行なわれます。

　徴兵数の単位は100人を単位とし、ゲーム画面上では100人を1と表示しています。

鉄砲購入

鉄砲を購入し、武将に配給することにより、戦力を充実させ戦闘を有利に導くことができるようになります。

武将への鉄砲の配給は、その武将の兵数を上限とする数まで可能です。

鉄砲購入は、徴兵と同じようにして鉄砲購入数を決定してください。鉄砲の最大購入可能数は、ターンごとに決まりますので、徴兵と違い金を多量に持っていても購入ができない場合があります。

騎馬編成

騎馬を購入し、武将に配給することにより、戦力を充実させ戦闘を有利に導くことができるようになります。

武将への騎馬の配給は、その武将の兵数を上限とする数まで可能です。

騎馬編成は、徴兵と同じように騎馬編成数を決定してください。

騎馬の最大編成可能数は、ターンごとに決まりますので、徴兵と違い金を多量に持っていても編成ができない場合があります。

軍船建造

このコマンドにより水軍力を増加させて戦力を充実させ、水軍戦を有利に導くことができるようになります。
(水軍戦→41ページ)

方向ボタンで軍船建造の費用を入力し、Cボタンを押してください。

海路に隣接する城を持っている場合のみ、このコマンドを実行できます。

海路に隣接する城をすべて失うと、水軍力は0になります。

内政コマンド

このコマンドは未行動の軍団に命令し、国内の防備を固めたり、国内の政治を行なったりするためのコマンドです。このコマンドを実行した軍団は、ほかのコマンドを実行することができなくなります。1ターン・1つの城につき、一回のみコマンドの実行が可能です。

その軍団の中に複数の武将がいる場合、最も内政値の大きい武将の値がコマンド実行に使われます。また、実行武将の政治能力により費用効率が変わります。

城の普請

新たに城を増築することにより、城の耐久度を上昇させます。大名により耐久度の上限があります。

城の普請を行なう軍団を選択し、Cボタンを押すと、城の普請ウインドウが表示されますので、このウインドウには、城の耐久度と必要金が表示されます。方向ボタンを使い、どのレベルまで城の耐久度を上げるか選択してください。金額を決定したらCボタンを押すと城の普請が行なわれます。

敵の城や、敵に包囲されている城を指定することはできません。

楽市楽座

自由市場を開くことにより、商業度を上昇させますが、宗教勢力との大名関係が悪化します。

楽市楽座を行なう軍団を選択し、Cボタンを押すと、費用入力ウインドウが表示されます。このウインドウ上で投入金額の入力を行ないますので、方向ボタンを使い、投入金額の入力を行なってください。金額を決め、Cボタンを押すと楽市楽座が開かれます。

治水開墾

川の治水や新たな水田の開墾を行なうことにより、石高を上昇させます。

治水開墾を行なう軍団を選択し、Cボタンを押すと、費用入力ウインドウが表示されます。このウインドウ上で投入金額の入力を行ないますので、方向ボタンを使い、投入金額の入力を行なってください。金額を決定し、Cボタンを押すと治水開墾が行なわれます。

過料銭

臨時徴税を行ないます。これにより保有金が増加しますが、統治度が下がり一揆が起こりやすくなります。

調略コマンド

このコマンドは未行動の軍団に命令し、ほかの大名家から武将を引き抜いたり、ほかの大名家の重臣や降伏大名に謀反を起こさせたりするために用います。選択された軍団の中に複数の武将がいた場合、その中で最も内政値の大きい武将の内政値がコマンド実行に使われます。実行武将の政治能力により調略の成功確率がかわります。なお、このコマンドを実行した軍団は、ほかのコマンドを実行することができなくなります。

寝返り

隣接する城の武将を引き抜きます。

寝返りコマンドを実行する軍団を選択し、Cボタンを押すと、寝返り工作を行なう城の選択になります。選択可能な城は明るく、選択不可能な城は暗く表示されますので、城を選択してCボタンを押してください。引き抜き可

能な武将の選択ができますので、寝返りさせたい武将を選択してCボタンを押してください。その後、どれだけの知行量で勧誘するかを入力すると寝返りを行ないます。

行動可能な軍団のいる城に隣接する城に対してこのコマンドを実行することができます。寝返らせることのできるのは、隣接城にいる武将か包囲下にある城の武将です。ただし、大名・重臣・降伏大名は寝返りさせられません。

謀略

隣接する大名家の重臣や降伏大名に対し、謀略を仕掛けることにより、謀反を起こさせます。

謀略コマンドを実行する軍団を選択し、Cボタンを押すと、謀略を行なう城の選択になります。選択可能な城は明るく、選択不可能な城は暗く表示されますので、城を選択してCボタンを押してください。謀略対象の重臣・降伏大名の選択になりますので、謀略工作を行ないたい軍団を選択してCボタンを押してください。その後謀略費用を入力すると謀略が実行されます。

成功すると、重臣・降伏大名の忠義が下がり謀反をおこしやすくなります。

朝廷工作

朝廷工作を行ない、朝廷から官位を貰います。官位が高いと配下の重臣や降伏大名が裏切りにくくなります。

朝廷工作コマンドを実行する軍団を選択しCボタンを押すと、費用の入力ウインドウが表示されます。方向ボタンを使い朝廷工作費用を入力し、Cボタンを押してください。成功・失敗にかかわらず金を消費します。この朝廷工作が成功すると官位が貰えます。

外交コマンド

このコマンドは未行動の軍団に命令し、ほかの大名家との関係を改善したり、同盟交渉をするためのコマンドです。

選択された軍団の中に複数の武将がいた場合、その中で最も内政値の大きい武将の内政値がコマンド実行に使われます。

このコマンドを実行した軍団は、ほかのコマンドを実行することができなくなります。また、1ターン・1大名に対して1回だけ、各コマンドを行なうことができます。

進物

他家に進物を贈り、大名関係を改善します。

進物コマンドを実行する軍団を選択し、Cボタンを押すと、進物の贈り先の大名選択となります。贈り先の大名を選択すると、進物金額の入力ウインドウが表示されますので、方向ボタンを使い金額を入力しCボタンを押してください。金を使うほど大名関係が改善される確率は高くなります。

同盟

大名関係が比較的友好な大名に対し同盟交渉を行ないます。ただし、大名関係が友好的であっても必ずしも同盟ができるとは限りません。

同盟コマンドを実行する軍団を選択しCボタンを押すと、同盟先の入力になりますので、同盟したい大名を選び、Cボタンを押してください。

同盟コマンドは、1つ以上国を持つ大名しか指定できません。

出兵依頼

同盟国に対して他国への出兵を依頼します。このコマンドが成功すると、同盟国と出兵指定国との大名関係が悪化します。

出兵依頼コマンドを実行する軍団を選択しCボタンを押すと、出兵依頼をする同盟国の選択画面になりますので、出兵依頼をする同盟国を選択してください。

その後、出兵指定国を指定すると出兵依頼を実行します。そのときどきの情勢により、出兵依頼が成功します。

脅迫

他家を脅迫し、脅迫先の大名をプレイヤーの配下である降伏大名にします。

脅迫コマンドを実行する軍団を選択し、Cボタンを押すと、脅迫先の入力になりますので、脅迫する大名を選択してください。脅迫に成功すると、プレイヤーに降伏してきます。

所有する領地と水軍力はすべて盟主(プレイヤー大名)のものになり、新たにプレイヤー大名から知行を貰うようになります。

脅迫コマンドは、隣接大名しか指定できません。

降伏

他家に降伏することによりほかの大名の部下になります。

プレイヤーの大名の軍団がいる城を選択しCボタンを押すと、降伏先の入力になりますので、降伏先の大名を選択してください。そのときどきの状況により、降伏を断られることがあります。

所有する領地と水軍力はすべて盟主(降伏先大名)のものになり、新たに盟主から知行を貰うようになります。

人事コマンド

このコマンドは、新たな軍団を編成したり、武将に褒美を与えるコマンドです。このコマンドの実行には、何も制限はありません。

知行

大名から武将に領地を分け与えることにより、武将の知行値を上げることができます。これを上げることによって、武将の忠義が上がり、最大兵数が増えます。

武功値と知行がつりあっていない場合、毎ターン忠義が下がりますので、本コマンドで知行を増やし、忠義の低下を抑えます。

知行の増加を行ないたい武将を選択しCボタンを押すと、知行割の入力になりますので、どの程度知行を増やすか入力してください。また、一度与えた知行は、減らすことができませんので慎重に決定してください。

褒美

金を武将に分け与えることにより、武将の忠義を一時的に上げます。

忠義を増やしたい武将を選択し、Cボタンを押すと、褒美の金額の入力になりますので、褒美の金額を入力してください。この額に応じて忠義が増えますが、勲功値と知行がつりあっていない場合、毎ターン忠義が下がりますので、あくまで一時的に使用します。

1武将に対し、1ターンに1回しかこのコマンドを実行することはできません。

再編成

同一の城にいる大名と重臣間で配下武将を再編成(移動)します。ただし、降伏大名の武将を再編成することはできません。

再編成元の軍団を選択し、その中から再編成を行なう対象の武将をCボタンで選択、Aボタンで決定します。その後、再編成先の軍団を選択すると、武将の再編成が行なわれます。

重臣抜擢

新たに重臣を抜擢します。ただし、プレイヤーが持てる重臣数は14人までなので、その任命には熟慮が必要でしょう。

軍団を選択し、その中から新たに重臣に抜擢する武将を選び、Cボタンを押してください。選択された武将が新たな重臣になります。

任命した重臣を降格させることはできません。ただし、追放することはできます。

重臣追放

重臣を追放します。このとき、追放した重臣の勲功値によって、ほかの重臣・配下武将の忠義が影響を受けます。

追放する重臣を選択して、Cボタンを押してください。選択した重臣が追放されます。その後、追放した重臣に部下がいる場合、その部下の中から新たな重臣を任命します。

もし、新たな重臣を任命したくない場合は、あらかじめ再編成コマンドで武将を別の重臣や大名に移し替えておいてください。

攻略アドバイス①
「金が足りなくなる」プレイヤーのために

コマンドの実行効率を上げるために、各軍団に一人ずつ内政値の高い武将を編入し、各コマンド時に必要な金額を抑えましょう。

軍備・軍船建造コマンドと内政コマンド、人事・褒美コマンドは、1ターンに大量の金を消費するより数ターンに分けて少しの金額を投資したほうが効率がよいので、こまめにコマンドを実行しましょう。

機能コマンド

このコマンドでは、ゲームの設定やデータの読み込みなどを行ないます。

激突有り／無し

野戦時の軍勢激突アニメーションの有無を選択します。本コマンドを選びCボタンを押すと、「有り」から「無し」、「無し」から「有り」に変更されます。

読み込み

データの読み込みや、ゲームの終了を行ないます。

本コマンド上を選びCボタンを押すと、データ読み込み画面が表示されます。データ読み込み画面の操作に従って、データを読み込んでください。ゲームを終了したい場合は、このデータ読み込み画面上のMENUコマンドを利用してください。

操作設定

メニュー画面の操作設定と同じように、操作ボタンの変更ができます。

データ読み込み

データ読み込み画面では、以下の5つのコマンドが実行できます。

■DATA LOAD

保存したデータを読み込みます。

■DELETE

ほかのゲームなどの保存データを消去します。

■INITIALIZE

バッテリーバックアップRAMの全消去を行ないます。(外部バッテリーバックアップRAM→27ページ)

■EXIT

データ保存画面から抜けます。

■MENU

ゲームを中断し、メニュー 画面に戻ります。

合戦

合戦とは、敵対する二つの勢力の間で起こった戦いのことです。「天下布武」の合戦には「水軍戦」、「野戦」、「攻城戦」があります。なおここでは、合戦時に攻め込んだ勢力を「侵攻側」、攻め込まれた勢力を「防衛側」、また、野戦時に攻撃を仕掛けた部隊を「攻撃側部隊」、攻撃を受けた部隊を「防御側部隊」と呼びます。

水軍戦

■水軍戦の発生

海路のみで敵の城に侵攻した場合、水軍戦が発生します。海路と同時に陸路からも攻めこんだ場合は、水軍戦は発生しません。

■水軍戦の解決

水軍戦は自動的に行なわれ、その結果はビジュアルで表示されます。

水軍戦で使われる水軍力は、侵攻側・防衛側の大名の水軍力のそれぞれ2分の1が使用され、これをもとに自動的に水軍戦が実行されます。どちらかの水軍力が0になった時点で勝敗が決まり、水軍力が0になった大名側が敗北になります。

侵攻側が勝利した場合(防衛側敗北)

引続き、侵攻先の城で「野戦」または「攻城戦」が行なわれます。

侵攻側が敗北した場合(防衛側勝利)

このターンの侵攻は失敗し、元の城へ退却します。

野戦

野戦は進攻側・防衛側の両軍の大将とその指揮下にある武将によって行なわれ、大将は大名、石高の高い重臣、石高の高い降伏大名の順で自動的に決定されます。 野戦に参加可能な武将数は10までで、それ以上の武将は後詰め部隊（予備部隊）として働きます。１武将につき１部隊を形成し、戦闘は10野戦ターンの間に解決します。この間で決着がつかなかったときには、侵攻側の敗北となります。

１野戦ターンは実際の時間の２時間に相当します。

■士気

野戦開始前の大将の士気値がそのまま、全軍の士気値になります。そのときの戦況――部隊の損害の程度により士気値が増減し、士気値が０になると敗北・潰走になります。なお士気値はイベントフェイズ時に少しずつ平常状態に戻ります。

野戦の勝利条件・敗北条件

野戦の勝利条件・敗北条件とその結果は、以下のとおりです。

侵攻側の士気が０になった……………………………侵攻側敗北→潰走
侵攻側の大将部隊が全滅 …………………………侵攻側敗北→潰走
侵攻側の大将部隊が退却 …………………………侵攻側敗北→退却
防衛側の士気が０になった …………………………防衛側敗北→潰走または籠城
防衛側の大将部隊が全滅……………………………防衛側敗北→潰走または籠城
防衛側の大将部隊が退却……………………………防衛側敗北→退却または籠城

※10野戦ターン以内で決着がつかなかったときには、侵攻側の敗北となり、侵攻側の軍団は退却します。

野戦の結果ー退却・籠城・潰走

野戦の勝利・敗北条件により、退却または潰走、籠城となります。

「退却」とは、隣接する城への後退のことをいい、防衛側の場合は籠城も許されます。侵攻側の退却の場合、侵攻元の城へ後退します。ただし、退却する軍の支配していない城へは後退できません。

「潰走」とは退却と同じですが、退却先の選択ができず自動的に適当な城へと後退します。また、兵が減り、落ち武者狩りにより武将が死ぬ場合があります。

退却先、潰走先がない場合は全滅となります。

野戦の流れ

野戦は最長10野戦ターンの間、次の①～⑤を①②③④⑤－③④⑤－③④⑤…の順で繰り返します。

①退却・籠城・野戦の選択

防御側が退却・籠城・野戦の決定を行ないます。退却入力ウインドウが表示されますので行動を選び、Cボタンを押してください。退却・籠城を選択すると野戦を行ないません。

また大将は、大名・石高の高い重臣・石高の高い降伏大名の順で自動的に決定されます。

②布陣(陣形)の選択

プレイヤーは常に左に布陣されます。9種類の中から方向ボタンで陣形を選択し、Cボタンで決定します。武将の配置は陣形に従い、自動的に配置されます。

10人を越える武将がいた場合、出陣する武将が兵力多い順に10人選ばれ、選択した陣形に自動配置されます。

③野戦続行・退却・籠城の選択

プレイヤー部隊の行動のときに、STARTボタンを押すと、全体命令ウインドウが表示されます。このウインドウでは、野戦に参加した全軍にかかわる命令を取扱います。

選択できるコマンドは「終了」、「退却」、「籠城」の3つですが、プレイヤーが進攻側の場合は「籠城」は選択できません。また、その野戦ターン時に1部隊でも部隊を行動させると、「退却」および「籠城」が選択できなくなります。「終了」とは、自軍のすべての部隊の行動を終了するコマンドで、現状維持をしたい場合に実行します。このコマンドはいつでも実行することができます。

「退却」、「籠城」は、その野戦ターンに1部隊も行動させていないときに実行することができます。このコマンドは、自主的に負けを認めて自軍の被害を最小限に抑えるために使用します。実行した場合、その野戦ターンの終了時に退却・籠城を行ないます。

④後詰め部隊の出陣

後詰め部隊が存在していて、野戦マップ上の部隊数が10未満になった場合は、10部隊になるように、後詰め部隊を出陣させなければなりません。

後詰めを出さなくてはならない場合には自動的に後詰めウインドウが表示されますので、登場させる後詰め部隊を選択してください。選択された部隊は自動的に野戦マップに配置されます。

⑤野戦戦闘

戦闘は、侵攻側・防衛側のすべての部隊が行動終了するまで行なわれます。ひとつの部隊は1野戦ターン毎に1回のみ行動が可能です。

すべての部隊が行動終了するまで、侵攻側・防衛側に交互に順番がきますので、野戦マップ上の部隊を動かし戦闘を行ないます。このとき、動かせる部隊数は不定となります。

このルールでは、戦国時代の戦闘指揮の不確定性を表現するため、動かせる部隊数は不定となっています。

野戦戦闘時のコマンド

野戦戦闘時のコマンドは大別して3種の命令があります。その種類はおおまかに、「全体命令」、「情報命令」、「武将命令」に分類されます。

全体命令コマンドは、「終了」、「退却」、「籠城」の3種のサブコマンドがあり、これにより野戦に参加している全軍にかかわる命令を扱います。(→44ページ)

情報命令

情報命令コマンドは「武将情報」、「後詰め情報」の2種のサブコマンドがあります。

■武将情報

「武将情報」は、野戦マップ上の情報を得るためのコマンドで、情報を得たい武将の上にカーソルを合わせ、Aボタンを押します。このコマンドでは、武将名・軍事能力・政治能力・魅力・足軽数・騎馬数・鉄砲数の情報を得ることができます。また、天候や時刻によっては敵の情報を得られなくなる場合があります。

■後詰め情報

「後詰め情報」は、後詰め状態のプレイヤー武将(予備部隊)の情報を得るためのコマンドです。敵味方のいない場所にカーソルを移動し、Aボタンを押すとプレイヤーの後詰め情報になります。

このコマンドで、プレイヤーの後詰め武将の武将名・軍事能力・政治能力・足軽数・騎馬数・鉄砲数の情報を得ることができますが、敵の後詰め情報を得ることはできません。

武将命令

武将命令コマンドは、「移動」、「攻撃」、「後退」の3種のサブコマンドがあります。

■移動

「移動」は、未行動の部隊を動かすためのコマンドです。

未行動の自部隊の上にカーソルを移動し、Cボタンを押すと移動モードになります。このとき、移動範囲外が暗くなりますので移動したい場所にカーソルを合わせ、さらにCボタンを押してください。移動力は各部隊ごとの兵種とその数により決定されます。(移動力→50ページ)

敵や味方部隊のいる場所を通ることはできず、敵に隣接する場所を通過しようとした場合はそこで停止しなければなりません。

悪天候や、夜により見えない敵部隊に、移動により隣接した場合は、敵が伏兵状態にあったため、一方的な攻撃を受けて行動を終了します。

■攻撃

「攻撃」は、敵部隊を攻撃するためのコマンドです。

移動後に敵と隣接していた場合は、さらに攻撃を選択することができます。攻撃する敵部隊をカーソルで選択し、Cボタンを押してください。

■後退

「後退」は、部隊を戦場から一時的に離脱させ、予備部隊と後退させるためのコマンドです。

次ターンに出陣可能な後詰めがいた場合に、自部隊の上でAボタンを押すと、後退するかどうかを選択するウインドウが表示されます。このとき「はい」を選ぶと、その部隊はこの野戦ターン終了時に後退し、後詰め状態になります。ただし大将部隊は後退できません。また、後詰め部隊が1部隊しかない場合には、2部隊以上の後退はできません。

戦闘の解決

戦闘の解決は二段階で行なわれます。まず、最初に鉄砲隊が射撃（先制攻撃）を行ない、その後に足軽と騎馬の突撃を行ないます。

戦闘結果は、天候、防御側の地形効果、武将の軍事力、兵力、兵種により判定されます。

雨などの悪天候の場合は、鉄砲の効力がなくなるので、鉄砲隊の射撃が行なわれなくなります。

戦闘に関する部隊の性質

部隊は、「足軽」、「騎馬」、「鉄砲」の３種によって構成されます。このうち「騎馬」と「鉄砲」を同時に持つことはできません。

「鉄砲」を持つ部隊は被害を受けやすくなりますが、戦闘の際に先制攻撃をすることができるようになります。また、悪天候により鉄砲が使用できなくなる場合があります。

「騎馬」を持つ部隊は移動力が大きくなります。また、攻撃時に戦果を上げやすいのですが防御時や鉄砲の先制射撃に対して大きな被害を受けるようになります。

大戦果

大戦果とは、軍勢の突進力を再現したもので、RPGにおける「クリティカルヒット」または「会心の一撃」に相当します。

大戦果により、大きな被害を受けるのは必ず防御側で、攻撃側が大戦果を受けることはありません。また、攻撃側の軍事力と防御側の軍事力の差が大きいほど、大戦果がおこりやすくなります。

隣接支援効果

攻撃する敵部隊に複数の味方部隊が隣接している場合、その数に応じて隣接支援効果が得られます。右の表のように隣接している味方部隊が多いほど、敵部隊の防御力が下がります。

1部隊	100%
2部隊	95%
3部隊	90%
4部隊	80%
5部隊	70%
6部隊	60%

攻略アドバイス②
「野戦で勝てない」プレイヤーのために

無理な兵力で戦闘を行なっていませんか。基本的に優秀な武将と大きな兵力を集めることが勝つための方法です。

「天下布武」は、先制攻撃が有利にできています。敵との距離を計り、自分から移動して攻撃しましょう。

また、騎馬や鉄砲は複数の武将に小量を配備するよりも、一人の武将に大量配備した方が効率がよい場合がほとんどです。ただし、鉄砲を大量配備した部隊は悪天候時に無力となることを忘れないように!

移動力・地形効果

移動力

部隊の移動力は、その部隊の騎馬と鉄砲の割合によって決まり、歩兵のみの場合と比べ、騎馬の割合の数値が大きいほど移動力は高くなります。

各割合(%)		移動力
騎馬	40〜100	10
騎馬	10〜39	7
騎馬	0〜9	6
歩兵のみ		6
鉄砲	0〜9	6

地形効果

移動には右の表のように、地形による影響も受けます。

また、部隊がいる地形によって、防衛上の効果も異なります。これを地形効果といい、パーセンテージで表した数値が大きいほど防衛上有利な地形といえます。

地形	1エリアの移動に必要な移動力	地形効果(防御側の反撃能力修正値)
平地	2	100%
森	3	125%
川(小)	2	90%
川(中)	3	80%
川(大)	3	65%
山	4	150%
海	侵入不可	

天候・時刻の影響

天候の影響

天候には、以下の7種類があり、合戦にさまざまな影響を与えます。

天候	影響
晴	特に影響はない
曇	特に影響はない
霧	隣接する敵部隊以外は見えなくなる
雨	鉄砲が使えなくなる
大雨	鉄砲が使えなくなる 隣接する敵部隊以外は見えなくなる
雪	鉄砲が使えなくなる
大雪	鉄砲が使えなくなる 隣接する敵部隊以外は見えなくなる

時刻の影響

時刻による影響は以下の通りです。

時刻	影響
朝・昼・夕方	特に影響はない
夜	敵部隊の識別ができなくなる 情報コマンドで確認ができなくなる

攻城戦

攻城戦は、敵の城を奪うために行ないます。勝利し落城させると、その城がプレイヤーのものとなりますが、逆に敵に奪われると敵の城となります。

攻城戦の解決は、コマンド選択で行ないます。攻城戦になると自動的にウインドウが表示されますので、必要なコマンドを選択してCボタンを押してください。右側のエリアには、進攻側の武将の中で、討ち死にする可能性の高い武将が優先的に表示されます。また、攻城戦ですべての海路に通じる城を失うと持っていた水軍力が0になります。攻城戦時には、以下の4コマンドが実行できます。

力攻め

「力攻め」による攻撃は何度でも可能ですが侵攻側の兵力が失われます。また、侵攻側に兵力1の武将がいる場合はその武将が戦死することがあります。

兵糧攻め

「兵糧攻め」の攻撃は1回のみ可能です。この1回の攻撃で落城しない場合は、城を侵攻側の軍勢が包囲した状態で攻城戦を終了します。

状況によって、籠城部隊が降伏する場合があります。

退却

「退却」は、侵攻側の軍勢が退却するためのコマンドです。退却先を指定してCボタンを押してください。その城へ退却します。

城からの退却は、この退却コマンド以外に、軍備・政略フェイズ時に移動という形で行なうこともできます。

情報

「情報」は籠城武将の情報を得るためのコマンドです。選択した後、方向ボタン上下でデータがスクロールします。

用語解説

■ゲーム用語編

【アイコン】 コマンドを示すシンボルマークのこと。

【イベント】 突発的なできごと。たとえば、台風などをあらわす。

【ウインドウ】 コマンドや文字を表示するための場所のこと。

【カーソル】 コマンドや城などの選択をするための目印。

【コマンド】 命令のこと。

【セーブ】 データの保存のこと

【ターン】 ゲーム上の概念で、実際の一定期間を区切ったもの。

【フェイズ】 ターンをより細かく表現したもの。

【メッセージ】 状況をプレイヤーに知らせる文章のこと。

【パラメータ】 武将の能力や国の石高などの状況を数値に置き換えたもの。

【ロード】 データを読み込むこと。

■歴史用語編

【一揆】 農民が支配者に不満を抱き、武装蜂起すること。一向一揆は、本願寺が指揮する宗教的な一揆。

【過料銭】 臨時の徴税のこと。

【後詰め】 戦場に布陣していない予備部隊のこと。

【士気】 軍勢の戦意のこと。

【出奔】 主を見捨てて浪人となること。

【知行】 武将の所有領地量のこと。

【調略】 謀略などの手段で、武力を用いず敵の勢力をそぐこと。

【潰走】 混乱状態での退却のこと。

【兵糧攻め】 敵城を長期包囲することにより、敵の自滅を待つ作戦。

【普請】 城の建築(増築)工事のこと。

【布陣】 戦いの前に設定する武将配置。

【謀略】 流言を流すことにより、敵の間に不和をもたらすこと。

【籠城】 城に立て籠る防御作戦のこと。

STAFF

ディレクタ	宮路　武
メインプログラム	大畑　和幸　　浜田　憲一
サブプログラム	上條　有
グラフィック・デザイン	高橋　秀信　　岡野　崇宏　　和田　明子 柴川　伸行　　瀬川　佳久　　佐藤　晃子
テクニカルサポート	小山　洋幸　　増渕　利道
サウンドプロデュース	笠谷　文人
作編曲	青島　伸幸　　石母田 守　　KASS 園田　容子　　西　隆宏
MIX	KASS
ナレーション	佐藤　正宏
STUDIO	MECANO STUDIO
ミュージックエディタ	国島　憲一
データエディタ	岡野　崇宏　　木下　郁
アートワーク	上村　眞理子
タイトルロゴ	須山　卓也
パッケージイラスト	毛利　彰
スクリプタ	上坂　哲
マニュアル	SONIC　WORK HOUSE
プロデューサ	宮路　洋一
エグゼクティブ・プロデューサ	松田　充弘

MEGA-CDディスク 使用上のご注意

キズつけないで
ディスクにキズをつけないでください。特にケースから出し入れするときは、注意してください。

乱暴に扱わないで
ディスクを曲げたり、センター孔を大きくしないでください。

文字を書いてはダメ
レーベル面に文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。信号読み取り面(レーベル面の反対側の光った面）にキズをつける恐れがあります。

汚れを拭き取るときは
信号読み取り面を汚さないでください。もし汚れた場合は、やわらかい布（レンズクリーニングなどに使うもの）で、中心部から外周部にむかって放射状に軽く拭き取ってください。なおシンナーやベンジンなどは使わないでください。

保管場所に注意して
プレイ後は元のケースに入れ、高温・高湿の場所を避けて保管してください。

ゲームで遊ぶときは
健康のため、ゲームで遊ぶときは1時間ごとに10～20分の休憩をとってください。またテレビ画面からなるべく離れてゲームをしてください。

メガドライブをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

株式会社ゲームアーツ